

Bastrabuns Bann

Globulenschema – Version 3.0a

Überleitung

Als ihr den Mhanadi wieder überquert habt, reitet ihr auf die Dreitausender des Khoramgebirges zu. Obwohl ihr noch die dichten Eibenwälder vor euch habt, lassen sich die Spitzen einiger Höhen des Sandsteingebirges erkennen. Zur Zeit weht der Wind eher stetig und mild aus Norden und verdrängt den Sand und Staub, den „Raschtuls Atem“ mit sich bringt.

Ihr seid einige hundert Höhenmeter durch Sträucher und Wald geritten, als ihr am Rande einer Talsenke Tarlinsins Pferd entdeckt. [von hier an Helden agieren lassen, bis sie ins Tal aufbrechen]

Die dritte Sphäre – Dere **Das derische Tal und alles darum herum.**

Beschreibung:

Ein sanft abfallendes Tal. An der Kuppe, auf der ihr steht, wachsen einige stämmige Eiben, die rechts von euch in eine felsigere, strauchige Form übergehen. An den Talhängen finden sich viele knorrige Ölbäume, die schon ein beträchtliches Alter auf dem Buckel haben, mittendrin einige steil und schlank aufragende Zypressen und auch dunkelgrüne Pinien kann euer Blick erkennen.

Zwischen den Bäumen wachsen Purpurfarne und einige Distelfelder. Bei eueren schweifenden Blicken könnt ihr auch einige Azalia, die wilden Rosen der Tulamidenlande, ausmachen.

Ein Hase hoppelt von euch davon und weiter unten hat [Gruppenmitglied] die grazile Bewegung eines Rehbocks erkennen können.

Hinweise:

- Sollten sie übernachten, so ab hier **KEINE Regeneration** mehr !
- Sie befinden sich ab jetzt in der ersten Globule wieder.
- Die **tierischen Vertrauten** werden ihren menschlichen Partnern **nicht** mehr freiwillig folgen. Allenfalls mit einer direkten Kontrolle lässt sich der Vertraute noch eine Globule weiterbringen.

Entdeckungen:

Personen mit sehr hoher Intuition können fühlen, dass etwas Unheiliges über dem Gebiet liegt. Mittels Magie (ODEM ARCANUM, ANALYS ARCANSTRUCTUR, OCULUS ASTRALIS) lässt sich feststellen, dass im Tal etwas auf arcaner Ebene nicht stimmt – „Eine seltsame Verwerfung“. [Weiteres bleibt den vergangenen Erfahrungen der Gruppe überlassen]

Weiter ins Tal [Vorbereitung für Globule I]:

Vorbei an einem größerem Merech-Strauch, der mit apfelartigen blauen Früchten mitten in der Reife seiner Pracht steht. [köstlicher Geschmack. Aber +/- 3 Tage Alkohol = Tödlich (Heißt auch „Der süße Tod)]

Weiter abwärts kommt ihr an einem **einzelnen stehendem Olivenbaum** vorbei, dann weiter über ein **Langhalmgrasfeld**. Vorbei an einige weiteren Bäumen, einer **Ansammlung von Steinen**, zwischen denen sich etwas Feuchtigkeit befindet. Ein Dachs verkriecht sich gerade in einem **hohlen Baumstumpf**, den ihr linkerhand passiert. Weiter talabwärts passiert ihr weitere Baumgruppen. Euer Blick erfasst eine totes Wildschweinjunges [Untersuchung: es hat 3 Ohren], welches nahe einer

Eibe liegt. Ihr reitet zwischen eine dichten Ansammlung von Bäumen und Farnen hindurch und befindet euch am Rande einer Senke, in deren Mitte sich ein geschwärzter Krater befindet. Auf dem Grund des Loches hat sich ein kleiner Teich gebildet.

Begegnungen:

Die Helden finden Tarlisin in der Nähe des schwarzen Kraters. Er geht gerade auf den Späher, der im Krater steht zu, als ihn die Helden entdecken. Er ist wieder der Herr seiner Selbst. Wieder ganz der Alte, Der Selbst Verliebte. Der Drang des Neugierigen und in seiner Selbstüberschätzung ist er sich sicher, hier den Auslöser den Ursprungsort der Ereignisse gefunden zu haben. Seine „Verwirrtheit“ und „Abwesenheit“ wird er mit einer „Astralreise“ erklären, die ihn auf dieses Tal aufmerksam gemacht hat. Seine durch den „Eigene Ängste“ ausgelöste Unsicherheit hat er bemerkt, diese habe er aber auch durch Nebeneffekte der Astralreise abgeschüttelt.

Tarlisins Kampf:

Mit Flammenschwert gegen den Späher, der 10m hoch spring und im Sturzflug auf Tarlisin zu hält. Tarlisin wirft einen blitz dich find, duckt sich, springt mit einer Rolle zur Seite, geht in kniende Haltung und spricht einen Ignifaxius, der die Chimäre durchschlägt.

Weiterreise:

Nachdem die Helden bis zum Krater vorgedrungen sind und nichts wichtiges finden werden sie sich wieder aus dem Wald in das Tal aufmachen, auf dem Rückweg stoßen sie etwas außerhalb vom Rande des Tales (direkt bei Tarlisins Pferd / Pferd ist halb da und halb dort !) auf eine unsichtbare Barriere (diese besteht aus einem Sphärenriss/Sphärenverwerfung und hindert die Spieler nicht am durchdringen. Sie fühlen sich beim Durchgang nur unwohler ! Jedoch sehen sie, als sie die Barriere überquert haben kein braunes Pferd mehr, sondern ein Schwarzes (Das Pferdehaar besteht aus Widerhaken), welches sie angreift.

Späher (Dere Mutation)

Ein Zwergengrosses Wesen mit schillerndem Panzer. Der Kopf einer Riesenameise ist mit Mandibeln und Fühlern ausgestattet. Der aufrechte Gang/Kampf lässt euch kurz an einen Menschen denken, der vier Beinpaare besitzt, von denen er die obersten als zangenartige Greifwerkzeuge benutzt. Am Unterleib besitzt das Wesen einen harten Auswuchs, der euch an Skorpione erinnert. Das schauerliche Wesen hat zwei Flügelpaare, die recht gut entwickelt sind.

MU:12

AT:10 PA: 7

LE: 15

RS: 3

TP: 1W

Bei Anblick AG Probe+2/bei Misslingen Abzug -2/
weite Sprünge/ kurzer Flug

Globule I – das Tal

Beschreibung und Ähnlichkeiten:

Die Olivenbäume am oberen Rand sind etwas knorriger geworden. Ein Rehbock, der 30 Schritt von euch entfernt ist und ein Horn auf der Stirn trägt, schaut euch mit starrem Blicke an, bevor er unvermittelt auf euch zuspringt. [Reaktion abwarten] Der Rehbock hat Schaum vor dem Maul, spuckt Blut und kriecht vor euch.

Am Merech-Strauch wachsen Dornen und die blauen Äpfel sind steinhart geworden.

Der **einzelnen stehende Olivenbaum** trägt lange Blätter (scharfe Kante !), das **Langhalmgrasfeld** hat sich nicht verändert [doch, es greift nach den Tieren, sobald mein rein reitet !]. Vorbei an einige weiteren Bäumen, einer **Ansammlung von Steinen** [die kleben], zwischen denen sich etwas Feuchtigkeit [schmeckt nach Blut] befindet. Der **hohle Baumstumpf** schießt schwarze Kügelchen ab. Weiter talabwärts passiert ihr weitere Baumgruppen. Die Eibe hat eine sehr raue und löchrige Borke bekommen. Ihr reitet zwischen eine dichten Ansammlung von Bäumen hindurch. Dort liegt der Kadaver einer trächtigen Wildsau, deren Junge versucht haben sich den Weg ins freie zu beißen, bevor sie dann verendet sind. Zwischen den Farnen liegt eine Wildkatze mit dem Gefieder eines Perlhuhns und ein Wiesel mit Fledermausflügeln.

Als ihr die Farne verlasst, befindet euch am Rande einer Senke. Auf der Lichtung ist eine Stelle mit angesengtem Boden zu erkennen. Dort liegen auch noch einige Reste von Bohlen und Ziegeln, in ihrer Mitte liegen geschmolzene Glasschlacke und Metallfitter.

Hinweise:

- Mirakelproben sind um 1 Punkt erschwert
- Hexenzauber sind um 1 Punkt erschwert
- Die **tierischen Vertrauten** werden ihren menschlichen Partnern **nicht** mehr folgen.

Entdeckungen:

Mittels Magie (ODEM ARCANUM, ANALYS ARCANSTRUCTUR, OCULUS ASTRALIS) lässt sich feststellen, dass sich der Zaubernde in Mitten der selben befindet, und eine vage Strukturierung in mehrere (?) Räume (?) vorhanden ist.

Überdies können einzelne Helden durchaus zufällig zwischen den Globulen springen, so sie sich am Rand der jeweiligen Zone befinden.

Begegnungen:

1W6, 1-4 Sechs Späher, 5-6 Vier Kämpfer

Im Vergleich zu den übrigen Chimären sind sich diese Kreaturen sehr ähnlich.

Weiterreise:

- Wenn die Helden gesucht und gesucht haben, werden sie auf dem Rückweg am oberen Rand des Waldes scheitern und umkehren [Durchgangsgefühl], nur um sich in der zweiten Globule wieder zu finden...
- Eventuell einen einzelnen Helden schon vorher durchgehen lassen
- Eines der Reitpferde befindet sich genau am Übergang. Wenn der erste Held durchgeht, wird er von dem etwas mutierten Tier (anderes Fell; Raubtiergebiss) sofort angegriffen.

Späher (Typ II)

Der Auswuchs am Unterleib besitzt jetzt einen Skorpions-tachel.

MU:12

AT:10 PA: 7

LE: 15 RS: 3

TP: 1W+1

Bei Anblick AG Probe+2/bei Misslingen Abzug -2

Gift 4

weite Sprünge/ kurzer Flug

Kämpfer

Sind Menschengroß und haben stärker entwickelte Muskeln und kräftigere Zangen, als die Späher. Die Greifhände können Waffen führen. Allerdings sind die Flügel verkümmert und eignen sich nur zum Gleitflug. Ihnen ist es möglich fünf Schritt weit und zwei hoch zu springen.

MU:14

AT:13 PA: 10

LE: 34 RS: 5

TP: 1W+2

Bei Anblick AG Probe+2/bei Misslingen Abzug -2

Gift 8

Globule II – der Wald

Beschreibung und Ähnlichkeiten:

Am **Merech-Strauch** schießt Dornen und faulige blaue Äpfel. Der **einzelne stehende Olivenbaum** trägt lange Blätter und seine Äste greifen nach den Lebenden, Das **Grasfeld** wandert unruhig umher. Drumherum liegen zahlreiche Tierkadaver. Die Tiere sind regelrechte Schreckenswesen, die die Züge von Eidechsen mit den Schwingen von Vögeln und den Füßen von Menschen wild verbinden. An **weiteren Bäumen** vorbei, die alle nach euch greifen (Wurzeln lösen sich langsam aus dem Boden) , einer **Ansammlung von Steinen** (ganz weich und weiß). Der **hohle Baumstumpf** ist zerborsten (oder aufgeessen worden ?) und Maden wachsen an ihm. Ein halber Hirsch ist in den Stumpf hineingewachsen (oder gehört er dazu ?). Weiter talabwärts passiert ihr weitere Baumgruppen. Die **Eibe** schießt ihre klebrige Borke ab (20m Reichweite; Treffer auf < 12; kleben bleiben bei <10 auf W20) und zieht die Gefangenen an langen Tentakeln zurück. Nach einer dichten Ansammlung von Bäumen mit Reißzahnbewehrten Mündern, Augen und felligen Rinden (keine Farne zu sehen) erreicht ihr die Hütte. Sie ist hier als ausgebrannte Ruine mit eingestürztem Dach gegenwärtig. Ein **Spiegel** ist zu erkennen – allerdings ist er zersplittert und die Bruchstücke geschwärzt. Der Spiegelrahmen ist nur teilweise vorhanden. Die im Rahmen angebrachten Edelsteine sind größtenteils von Rissen durchzogen. Der Spiegel ist durch die Kraft Asfaloths vollkommen verzerrt – wer hinein schaut, sieht sich in solch missgestalteter Form, dass er die Wirkung eines BÖSEN BLICKS FURCHT erleidet, sofern ihm eine Probe auf seine MR misslingt.

Hinweise:

- Mirakelproben sind um 4 Punkte erschwert
- Hexenzauber sind um 3 Punkte erschwert

Entdeckungen:

Mittels Magie (ODEM ARCANUM, ANALYS ARCANSTRUCTUR, OCULUS ASTRALIS) lässt sich feststellen, dass sich der Zaubernde in Mitten der selben befindet, und eine deutliche Struktur in den fünf verschiedenen Ebenen (?) vorhanden ist.

Begegnungen:

1W6, 1-4 Sechs Kämpfer, 5-6 Fünfundzwanzig Kämpfer und ein Anbeter

Weiterreise:

- Der Riss zum Übergang in die Globule III befindet sich irgendwo auf dem Gebiet der Talsohle. Aber das eigentliche Tal hat nicht mehr die Gestalt, die es haben sollte. Einzelne Bereiche sind zwar immer noch „in Ordnung“, aber das Tal **deformiert** sich. Die Helden müssen den Sphärenriss suchen, oder zufällig in ihn hinein geraten. Suchmöglichkeiten: Magische Suche, Rubinauge, sowie Abstoßende Wirkung auf geweihte Charaktere.
- Das Durchdringen des Risses durch die einzelnen Charaktere sollte **zeitversetzt** erfolgen ! [Tarlisin nicht als Erster !]

Globule III – die Lichtung

Beschreibung und Ähnlichkeiten:

Nur die Lichtung in der Waldmitte, also etwa vierzig Schritt im Durchmesser. Die Grenzen zwischen Tier- und Pflanzenwelt sind aufgehoben: Das, was einmal der **Merechstrauch** war, hat nun keine Früchte mehr. Vielmehr ziehen er die Wurzeln aus der Erde und stürzt sich auf windende Schlangenvögel, die gerade ihre eigenen Schwänze verschlingen. Der **Olivenbaum**, der jetzt seine Äste gezielt bewegt, hat überdies an den Astenden Augen und Finger, mit denen er Steine greift und kraftvoll auf die Helden wirft. Grasbüschel verbeißen sich in die Stiefel, aus dem Boden (dort wo die **Steine** waren) schießt ein Haifischmaul empor. Allein der **Baumstumpf** liegt wieder ruhig und unscheinbar da. Allerdings ist er nun ganz schwarz und wenn die Helden genauer hinschauen, schwimmt er vor ihren Augen und verschwindet (die Augen brennen etwas!) – dann erst bemerken sie, dass die Stiefel etwas am Boden kleben. Dann, dass sie sich auf einem riesigen Stück Borke befinden, auf dem Gras wächst und nun der Saft der klebrigen Borke von selbst durch das Gras nach oben drückt. Der Saft klettert an den Helden hoch und versucht sie ganz einzuschließen.

Alle Wesen haben die Tendenz, sich voneinander zu ernähren, ganz egal, ob ihre ursprünglichen Vorfahren Fleisch- oder Pflanzenfresser waren – doch schließlich schnappen ja auch die Bäume nach ihnen und zerren sie gierig in ihre Holzmäuler. Ganz unscheinbar sieht die Stelle aus, an der noch die **Bäume** und die **Farne** standen. Eine **grüne Wiese**, die lieb und warm im Glanze der (nicht mehr zu sehenden Sonne) leuchtet. (Alles auf dieser Wiese ist unsichtbar und ein gigantischer Verdauungstrakt)

In der Talsenke ist die Hütte und sie ist hier nahezu völlig erhalten und nur von einigen Rauchspuren gezeichnet, allerdings völlig leer – mit Ausnahme der **Wächter** und des **Spiegels**, der in einem goldenen Rahmen steckt in dem sich rot, blau, gelb und grün **schillernde** Edelsteine befinden.

Hinweise:

- Mirakelproben sind um 6 Punkte erschwert
- Hexenzauber sind um 4 Punkte erschwert

Entdeckungen:

Mittels Magie (ODEM ARCANUM, ANALYS ARCANSTRUCTUR, OCULUS ASTRALIS) lässt sich feststellen, dass sich der Zaubernde in Mitten der selben befindet, und eine deutliche Verkettung unter den fünf Globulen (?) besteht. Transsphärische Momente sind erkennbar.

Es lässt sich häufiger die Größe der Lichtung nicht exakt ausmachen, da das Chaos hier sehr manifest ist.

Der Spiegel ist durch die Kraft Asfaloths vollkommen verzerrt – wer hinein schaut, sieht sich in solch missgestalteter Form, dass er sofort die Wirkung eines **verstärkten BÖSEN BLICKS FURCHT** erleidet. Ein katatonischer [Form der Schizophrenie mit Krampfzuständen der Muskulatur u. mit Wahnideen; Spannungsirresein] Zustand tritt ein.

Es wird klar, dass es noch eine weitere Globule geben muss. Tarlisin geht zur Tür, und verschwindet damit aus den Augen der Helden. Die nun einige weitere Minuten im Raum verbringen sollten, um die Katatonischen zu pflegen.

Erste Wahndee:

Eine große, dunkle Gestalt steht vor dir. Du kannst nicht erkennen, wer oder was sie ist. Das stört dich. Du konzentrierst dich auf einen Lichtzauber, um die Form der Dunkelheit zu entreißen. Doch gerade als du mit dem Zauber fertig bist, beginnt dein Auge zu brennen. Du schreist! Und dein Schrei erleuchtet die Umgebung mit dunklem Licht. Nun siehst du, was verborgen war! Und du wünschtest, du hättest nie Augen gehabt!

Folge:

Für W6 Stunden Blindheit, wenn er erfolgreich mit Heilkunde Seele behandelt wird.

Zweite Wahndee:

Du schaust in einen Teich. Unter der Wasseroberfläche siehst du einige Fische schwimmen. Die könntest du dir zum Essen angeln oder du könntest auch im klaren Wasser des Teiches schwimmen gehen. Und der Teich erkennt deine Gedanken, gleitet aus seiner Mulde hervor, umschließt dich. Starr vor Schreck stehst du da und der Teich umschwimmt dich. Die Fische schnappen nach deiner Nase und eine grüne Netzwasserschlange hat deinen offen stehenden Mund als Höhle auserkoren.

Folge:

Wenn der Charakter erfolgreich mit Heilkunde Seele behandelt wird.

Er erbricht seinen gesamten Mageninhalt und da er nicht aufhören kann, erbricht er sich weiter und erst als er Blut spuckt, kann er sich wieder entspannen. 2W6+4 Schadenspunkte und Schwächung

Weiterreise:

- Wenn die Helden gesucht und gesucht haben, werden sie auf dem Rückweg am Ausgang der Hütte scheitern und umkehren, nur um sich in der vierten Globule wieder zu finden...
- Die Helden können weiterhin einen Sphärenriss nach altem bekanntem Muster suchen, oder einen Sprung durch den Spiegel wagen. der mit einigen bösen Schnittwunden und einem Splittermeer endet.
- Dann befinden sie sich in Globule IV – im Inneren der Hütte. Allerdings nicht an einer Stelle, sondern chaotisch verteilt im Raum (auf einem Deckenbalken, neben der Chimärenmutter, in der Ecke des Raumes usw.). Sollten sie den anderen Weg (durch das Chaos zurück) wählen, so findet sich der Übergang auf der **grünen Wiese**. Ein beherzter Sprung durch die Luft hinein in den Riss bringt die Helden in Globule IV.

Begegnungen:

Inmitten der Hütte wachen mehr oder minder unbeeindruckt fünf Wächter und fünf Kämpfer.

Wächter

MU:25 AT:15 (2x) PA:5 [Bei Anblick AG Probe+2/bei Misslingen Abzug -2) Gift!

Wächter	1	2	3	4	5
RS	7	10	13	8	11
LE	60	65	70	55	62
TP	3W+2	3W+8	3W+3	3W+4	3W+2

Kämpfer

MU:14 AT:13 PA:11 [Bei Anblick AG Probe+2/bei Misslingen Abzug -3) Gift!

Kämpfer	1	2	3	4	5
RS	5	2	8	2	4
LE	33	26	39	33	35
TP	1W+2	1W+8	1W+3	1W+4	2W+2

Globule IV – die Hütte

Beschreibung:

Hier ist das Chaos am stärksten ausgeprägt – alles, sogar der Raum ist überaus verzerrt. Das Hütteninnere ist ins Riesenhafte aufgebläht. Es gibt Regale an den Wänden mit Tiegelchen und Fläschchen, tönerner Krüge auf den Holzkommoden. Die Flaschen in den extrem verkrümmten Regalen haben Flügel entwickelt und die Krüge Grinsen euch mit ihren großen Müulern an.

Eine gewisse Gefahr geht auch von boshaften Haushaltsgegenständen aus:

Ein Set von Messern mit Schweinspfoten bewegt sich beständig hintereinander im Kreis, nur um alsbald übereinander in wildem Gemetzel übereinander herzufallen und sich gegenseitig zu zerstückeln. Da wo der rote Saft der Messer auf den Boden tropft, öffnen sich die Spalten der Bretter und mit schmatzendem Geräusch saugen sie den kostbaren Saft auf.

Der Boden ist derartig verzogen und voller Verwerfungen, dass schnelles Laufen lebensgefährlich scheint und es einem vorkommt als hätte man einen nicht zu durchquerenden Saal betreten.

In der Mitte – etwa fünfzig (!) Schritt entfernt – befindet sich der Bannkreis, in dessen Zentrum eine Gigantchimäre liegt. Vier übergroße Insekten sind fleißig dabei, ohne Unterlass neugeborene rot opalisierende Kugeln fort zu tragen.

Noch dahinter an der gegenüberliegenden Wand sind ein stattlicher Mann und eine wunderschöne Frau in einem zweiten Ritualkreis zu erkennen, direkt daneben ein kostbar verzierter Spiegel mit Goldrahmen. Das charmante Leuchten der Edelsteine erreicht euch selbst auf diese Entfernung und in euren Augen erglimmt ein Funkeln, das sonst tief in euerem Inneren schlummert. [Geweihete und Diebe bzw. Träger des vierten Zeichens anders behandeln !]

Jetzt fällt euch auch die Gestalt in dem Ritualkreis auf, die dort mit eisernen Ketten (die sich selbst aber winden) am Boden gefesselt ist – in einem Opferstern.

Hinweise:

- Mirakelproben sind um 8 Punkte erschwert
- Hexenzauber sind um 5 Punkte erschwert
- Die Zauberkosten sind nicht mehr fest, sondern variieren um +/- 1W6
- Beginnende **Transmutationen** an den Helden (auch ohne Chaosgift !)

Überlange Fingernägel, Schuppige Haut, Horn anstatt Nase (Atemprobleme?), Flügel an einem Knie, ein Maul anstelle des Bauchnabels, welches sich durch das Kettenhemd beißt, ein Zwergebart, der sich in Schlangenform zwirbelt und dessen Köpfe nach allem schnappen.

Entdeckungen:

Mittels Magie (ODEM ARCANUM, ANALYS ARCANSTRUCTUR, OCULUS ASTRALIS) lässt sich feststellen, dass sich der Zaubernde in Mitten der selben befindet, und eine Beschwörungs- sowie eine limbisch-transsphärische Komponente vorliegt, kurz bevor er den Zauber abbricht, um nicht zu erblinden...

Es wird aber dennoch deutlich, dass der Spiegel nicht nur magisch, sondern dämonisch ist, ebenso, wie Achaz (und Abu Terfas durch seinen Pakt).

Ähnlichkeiten:

Keine – diese Globule ist das „pure“ Chaos.

Begegnungen:

Achaz, Abu Terfas, der „echte“ Spiegel, die Chimärenmutter, vier Anbeter, Tarlisin/Borbarad.

Chimärenmutter	MU:30 AT 18 (W6 Attacken pro Kampfrunde) PA:0 RS:10 TP:W20 AG+6 Abzug -5 Gift !				
LE	100				

Inmitten des Gewimmels wachen mehr oder minder unbeeindruckt fünf Wächter und fünf Kämpfer.

Wächter

MU:25 AT:15 (2x) PA:5 [Bei Anblick AG Probe+2/bei Misslingen Abzug -2) Gift 12

Wächter	1	2	3	4	5
RS	7	10	13	8	11
LE	60	65	70	55	62
TP	3W+2	3W+8	3W+3	3W+4	3W+2

Kämpfer

MU:14 AT:13 PA:11 [Bei Anblick AG Probe+2/bei Misslingen Abzug -3) Gift 8

Kämpfer	1	2	3	4	5
RS	5	2	8	2	4
LE	33	26	39	33	35
TP	1W+2	1W+8	1W+3	1W+4	2W+2

Anbeter

MU:14 AT:12 (2 AT pro Runde) PA:11 [Bei Anblick AG Probe+4/bei Misslingen Abzug -4) Gift 16
Magie: Blitz dich find; Harmlose Gestalt; Spinnenlauf; Atemnot; Druidenrache

Anbeter	1	2			
RS	5	4			
LE	70	80			
TP	2W+2	2W+8			

Abu Terfas					
Achaz					

Der Kampf gegen Abu Terfas und Achaz:

Abu Terfas: Band und Fessel, Hexenknoten, Somnigravis

Borbarad: Am Höhepunkt des Kampfes (Helden sollten sehr angeschlagen sein und fast keine Chance mehr haben), spricht Tarlisin einen **Hartes Schmelze** und kommt den Helden mit einem **Blitz dich find** (oder was auch immer) zu Hilfe. Genau dann, wenn die Helden die Hilfe von Tarlisin brauchen, erzittert der gerade noch so wehrhaftige und mutige Großmeister in einem schweren Fieber. Sein Körper erhebt sich vom Boden und schwebt eine Beinlänge über ihm. Selbst in dem

flackerndem Licht ist zu erkennen: Sein eigener Schatten hat ihn am Hals gepackt und wie einen Kieselstein hochgehoben. Ohne dass ihr in der Schwärze des Schattens etwas erkennen könnt, beginnt eine alterslose Stimme zu spotten:

„Ein prächtiger Erfolg für Euch, Herrschaften. Der Wurm zertreten, der Drach unbesiegt – oder denkt Ihr, Ihr habt je anders als nach meinem Textbuch gespielt? Wenn wir uns wieder sehen, dann wird es fern sein von hier. Denn was bedeuten Schritte und Meilen dem Göttersohn? Nein, mein Schlag wird Euch woanders treffen – mein unwissendes Reittier aber überlasse ich Euch zum spielen...“

Mit diesen Worten schleudert der Schatten den leblosen Körper auf den nächsten Helden (Oder, wenn der Spiegel noch nicht zerstört ist, auf den Spiegel [Dann brenn Tarlins Körper mit glühend roter Flamme, schlägt in den Spiegel ein und zerstört ihn so.]) und verschwindet im Nichts.

Achaz: Wenn Abu Terfas stirbt, verteilt die Hexe noch einige Flüche (Angst vor Wasser, Feuer, Angst vor dem Kämpfen, Hexenschuss), teilt sich in mehrere unaussprechliche Tiere die davonfliegen, davon krabbeln oder springen und so entkommen.

Weiterreise:

Wenn der Spiegel zerstört wird:

Der Spiegel zerbricht und gleichzeitig schrumpft er ins Nichts. Die Welt der Hütte wird zu einem überschaubaren Dorf. Noch habt ihr den Eindruck, mit mehreren Augen die gleichen Stellen aus verschiedenen Winkeln zu sehen – ihr dreht euch und stürzt zu Boden – da ist die Hütte nur noch so groß, wie ein normales Haus, so groß, wie sie sein sollte. Gleichzeitig, nicht so rasend schnell, doch gut sichtbar, verliert die Chimärenmutter an Größe und an Legegeschwindigkeit. Die Schweinmesser zerbrechen, die Bodendielen wölben sich auf und brechen auseinander. Ein Dachbalken kracht herunter und zerstört einige der Eier. Weitere Eier zerbersten und geben den Anblick auf die Neugeburten frei. Die fremdartigsten der Chimären kriechen aus dem Ei und ihr könnt sehen, wie ihre Chitinpanzer verfaulen, zu Staub werden und nicht mehr sind. Andere erheben sich, kreischen, nähern sich euch...

Außerhalb der Hütte ein ähnliches Bild. Die **Reißmaulwiese** vor dem Haus – gigantische Münder, nur aus scharfen Zähnen bestehend, und stetig sich selber fressend, zerfällt auf geradezu unscheinbare, unnatürliche Weise. Ein stachelbewehrter Rehbock(?), der gerade noch Opfer der Wiese werden sollte, springt nun mit weiten Bewegungen davon. Ein Steinvogel mit Blätterflügeln wird zu einem Haufen Dung. Ein Doppelpferd – Zwei Köpfe, kein Hinterteil – kratzt sich an einem Eibenbaum und über den Bergen geht die goldene Scheibe des Herrn Praios langsam unter und macht dem dunklen Tuch des Herrn Boron und den silbernen Lichtern des Herren Phex platz.

Was den Charakteren bleibt:

Verstümmelungen, Dritte und Vierte Augen, Hörner und Klauenhand, fellige, stachelige Haut, Schlangenhaar usw.

Die V3.0a ist eine Erweiterung der ursprünglichen Version von Cay-Henning Hastedt. Vielen Danke für die guten Ideen!

Die Überarbeitung / Erweiterung stammt von Quendan@Ordo.Mechanicus.de

Dieses Dokument – und evtl. Nachfolger – sind auf www.ordo-mechanicus.de zu finden.
